



Gerador do Chefe

Transcrição

[00:00] Nosso chefe já está funcionando, mas não temos um gerador para ele. Vou aplicar o prefab do meu chefe e apagar ele sem o gerador. Vou criar um objeto vazio, zerar, deixo em um lugar aleatório. O nome do objeto vai ser GeradorChefeDeFase. Iremos agora criar um script para gerar os chefes.

[01:37] Nesse gerador, podemos fazer basicamente o que fizemos quando aumentamos a dificuldade do jogo, que é utilizar um contador um pouco diferente. Vamos definir duas variáveis, o tempo para geração e o tempo entre gerações. Vou colocar que quero que o chefe apareça a cada 60 segundos.

[03:04] Também vamos precisar de um prefab do chefe para saber quem temos que instanciar. Depois, preenchemos esse cara. No update, só temos que fazer a mesma coisa que fizemos na dificuldade, que é ver se o tempo que passou desde que a fase começou é maior do que o tempo para a próxima geração. Se for, crio um chefe. Também tenho que atribuir o próximo tempo que vou gerar para essa variação, que vai ser o tempo atual mais o tempo entre gerações.